INSTALLATION VON PROJECT: SNOWBLIND™ 4
SPIELSTART 5
STANDARDBEFEHLE 5
DAS ABENTEUER BEGINNT 8
SPIELBILDSCHIRM 10
INVENTAR 12
WAFFEN 13
BIOMODIFIKATIONEN 15
DER SNOWBLIND-EFFEKT 16
WICHTIGE AUFGABEN 16
HACKEN 17
SICHERHEITSSYSTEME 17
FAHRZEUGE 17
PICKUPS 18
SPEICHERN DES SPIELS 19
PAUSE-MENÜ 19
ONLINESPIELE 20
MULTIPLAYER-ONLINESPIELE 22
SPIEL HOSTEN 25
LAN-SPIELE 25
FREUNDESLISTE 26
STATISTIKEN 27
CLANS 28
MITWERKENDE 29
NOTIZEN 32
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG 33

Hong Kong, 2065. 2nd Lt. Nathan Frost ist ein gewöhnlicher Rekrut der international agierenden Liberty Coalition. Als er bei einem Kampfeinsatz durch eine Explosion schwer verletzt wird, unterzieht er sich mehreren experimentellen Operationen. Das Ergebnis der Eingriffe ist ein übermenschlicher Supersoldat, dessen Möglichkeiten alle Fähigkeiten normaler Soldaten in den Schatten stellen.

Nach der Installation verschiedener Bioimplantate ist Frost nun eine Geheimwaffe im Kampf gegen ein skrupelloses Regime. Als er mit einer Hand voll Männer im Feindesland zurückbleibt, kann nur noch er die dunklen Pläne des Feindes durchkreuzen, um die Vernichtung der Menschheit in letzter Sekunde zu verhindern.

SPIELSTART - INSTALLATION VON PROJECT: SNOWBLIND™ AUF IHREM PC

INSTALLATION VON PROJECT: SNOWBLIND™:

Legen Sie die Spiel-DVD in Ihr DVD-Laufwerk ein.

Wenn	Dann
die Autoplay-Funktion Ihres Computers aktiviert ist,	wird das Installationsprogramm von PROJECT: SNOWBLIND™ automatisch gestartet. Wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm INSTALLIEREN, um PROJECT: SNOWBLIND™ zu installieren.
Autoplay deaktiviert ist,	rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und wählen Sie EXPLORER. Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei "autorun.exe", um die Installation von PROJECT: SNOWBLIND™ zu starten.

Hinweis: Für die Ausführung von PROJECT: SNOWBLIND™ ist DirectX 9 erforderlich. Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn Sie DirectX 9 installieren möchten:

Wählen Sie im Installationsbildschirm von *PROJECT: SNOWBLIND™* die Option "DirectX 9 installieren".

oder

Rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und wählen Sie EXPLORER. Öffnen Sie anschließend den Ordner "directx9" und doppelklicken Sie auf die Datei "dxsetup.exe".

DEINSTALLATION VON PROJECT: SNOWBLIND™

Wenn Sie *PROJECT: SNOWBLIND™* deinstallieren möchten, wählen Sie die Option DEINSTALLIEREN in der Startleiste.

oder

Rufen Sie die Systemsteuerung auf, wählen Sie die Option "Software", markieren Sie im nun erscheinenden Fenster den Eintrag *PROJECT: SNOWBLIND™* und klicken Sie auf Ändern/Entfernen.

AUSFÜHRUNG VON PROJECT: SNOWBLIND™

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn Sie *PROJECT: SNOWBLIND™* nach der Installation (siehe oben) starten möchten:

Doppelklicken Sie auf das *PROJECT: SNOWBLIND™*-Symbol auf dem Desktop (wenn Sie bei der Installation eine Desktop-Verknüpfung angelegt haben).

oder

Öffnen Sie das Startmenü und wählen Sie Programme>Eidos> *PROJECT: SNOWBLIND™*.

oder

Legen Sie die *PROJECT: SNOWBLIND™*-DVD in das DVD-Laufwerk ein.

Wenn	Dann
die Autoplay-Funktion Ihres Computers aktiviert ist,	wählen Sie SPIELEN, um PROJECT: SNOWBLIND™ zu starten.
Autoplay deaktiviert ist,	rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und wählen Sie EXPLORER. Doppelklicken Sie anschließend auf die Datei "autorun.exe" und wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm die Option SPIELEN.

STANDARDBEFEHLE

MENÜBEFEHLE

GENERALPause-Menü	ESC
Menüpunkt wählen	PFEILTASTEN ⬆ / ⬇
Einstellung ändern	+ oder −
Auswahl bestätigen	ENTER oder LEERTASTE
Abbrechen/Zurück zum vorherigen Menü	ESC oder BACKSPACE

BEWEGUNGSBEFEHLE

Vorwärts	W
Rückwärts	S
Schauen/Zielen	MAUS
Seitschritt links	A
Seitschritt rechts	D
Ducken	C
Springen	LEERTASTE
Reden/Mit Objekt interagieren/ Entriegelte Tür öffnen/Leiter benutzen/Aufheben/Ablegen	R

KAMPF- & INVENTARBEFEHLE

KAMPFBEFEHLE

Mit Primärwaffe feuern/Objekt werfen/Objekte (mit Kinetic Kicker) schieben	LINKE MAUSTASTE
Sekundärmodus (Primärwaffe)/ Objekte (mit Kinetic Kicker) ziehen	RECHTE MAUSTASTE
Primärwaffe nachladen	R
Granate werfen	SHIFT
Sekundärwaffe verwenden/ Geworfene Granate zünden/ Riot Wall aktivieren	SHIFT
Primärwaffe 1-9, 10, 11 auswählen	1-9, 0 (Null), ß
Primärwaffen durchschalten (wenn Inventar geschlossen)	MAUSRAD OBEN/UNTEN
Sekundärwaffen durchschalten (wenn Inventar geschlossen)	E
Modifikationen durchschalten (wenn Inventar geschlossen)	Q
Schlagen/Nahkampfangriff	STRG
Gewählte Modifikation einsetzen/deaktivieren	ALT
Präzisionsmodus/Zoom (Primärwaffe)	Y
Navigationsanzeige ein-/ausblenden	F

INVENTARBEFEHLE

Inventar öffnen	TAB (halten)
Inventarbereich/Objekt markieren (wenn Inventar geöffnet)	MAUSRAD
Objekt auswählen	TAB loslassen

GESCHÜTZSTEUERUNG

Geschütz benutzen/verlassen	R
Feuern	LINKE MAUSTASTE
Geschützsteuerung/Zielen	MAUS

FAHRZEUGBEFEHLE

Ein-/aussteigen	R
Lenken	A oder D
Vorwärts	W
Bremsen/Rückwärts	S
Mit Primärwaffe feuern (wenn ausgewählt)/Hupen	LINKE MAUSTASTE
Mit Sekundärwaffe feuern (wenn ausgewählt)	RECHTE MAUSTASTE
Geschützsteuerung	MAUS

OGER-STEUERUNG

Beine bewegen	W, S
Torso drehen/Zielen	MAUS
Mit MG feuern	LINKE MAUSTASTE
Raketen abfeuern	RECHTE MAUSTASTE

HACKEN (EINZELSPIELER)

Icepick abfeuern/Panel hacken	LINKE MAUSTASTE
Option auf gehacktem Panel auswählen	PFEILTASTEN ⬆ / ⬇
Gewählte Option ausführen	LEERTASTE oder ENTER
Geschütz steuern/Zielen	MAUS
Mit Geschütz feuern	LINKE MAUSTASTE
Überwachungskamera schwenken	MAUS
Kamera heran-/wegzoomen	Y
Gehacktes Panel verlassen	R

HACKEN (MULTIPLAYER)

Tool wählen/Hacken	R

DAS ABENTEUER BEGINNT

HAUPTMENÜ

Nach dem Start des Spiels erscheint das Hauptmenü. Hier stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung.

EINZELSPIELER	Stürzen Sie sich in einen blutigen Bürgerkrieg. Abhängig von der gewählten Mission kämpfen Sie alleine oder führen ein Einsatzteam in die Schlacht.
MULTIPLAYER-INTERNET	Spielen Sie mit bis zu 15 anderen Spielern online.
MULTIPLAYER-LAN	Spielen Sie in einem Local Area Network (LAN).
OPTIONEN	Ändern Sie die Lautstärke oder die Grafik- und Spieleinstellungen.

EINLEITUNG UND EINSATZZIELE

Sie sind Nathan Frost, ein biomodifizierter Supersoldat. Sie sind in der Lage, neben konventionellen Waffen und Sprengstoffen hoch spezialisierte Bioimplantate einzusetzen.

Seit der Implantation dieser Modifikationen beherrschen Sie tödliche neue Kampftechniken.

Leider haben Ihre Implantate einen Nachteil: Sie reagieren überaus empfindlich auf elektromagnetische Impulse (EMP). Im Falle eines EMP-Angriffs droht daher der vorübergehende oder dauerhafte Ausfall Ihrer Modifikationen und elektronischen Systeme. Dieses Phänomen ist als Snowblind-Effekt bekannt.

MISSIONEN

Führen Sie die Befehle Ihrer Vorgesetzten aus und kehren Sie mit Ihren Leuten wohlbehalten nach Hause zurück. Es gibt zwei Arten von Missionen:

- Geheimeinsätze: Infiltrieren Sie Schlüsselgebiete, bevor Sie das eigentliche Einsatzziel attackieren. Werden Sie entdeckt, wird die Erfüllung Ihres Auftrags deutlich schwieriger.
- Feuergefechte: Stürzen Sie sich in den Häuserkampf.

EINSATZZIELE

Sie müssen versuchen, alle Einsatzziele zu erreichen.

- Einsatzziele erscheinen auf dem Radar als gelbe Punkte. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 10.
- Drücken Sie während des Spiels ESC, um (im Pause-Menü) einen Blick auf Ihre Primär- und Sekundärziele zu werfen.
- Mit F blenden Sie die Navigationsanzeige ein/aus. Diese zeigt die Position des nächsten Einsatzziels an.
- Ihre Vorgesetzten versorgen Sie per Funk mit aktuellen Informationen und Geheimdienstberichten.

SPIELBILDSCHIRM

1. GESUNDHEIT
2. BIOENERGIERESERVEN
3. RADAR/KOMPASS
4. DUCKEN-SYMBOL
5. IMPLANTATENERGIE
6. BIOMODIFIKATIONEN
7. SEKUNDÄRWAFFE
8. MUNITION
9. PRIMÄRWAFFE

FADENKREUZ

BILDSCHIRMANZEIGEN

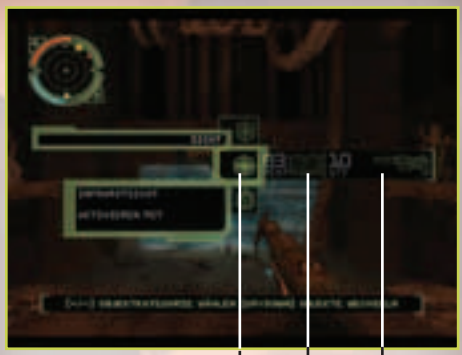
GESUNDHEIT
Werden Sie getroffen, sinkt Ihre Gesundheitsanzeige. Ist Ihr Zustand kritisch, beginnt die Anzeige weiß zu blinken. Außerdem ertönt ein Warnton.

BIOENERGIERESERVEN
Die blaue Anzeige ist für die Energieversorgung Ihrer Modifikationen verantwortlich. Die Schraffierung zeigt die für die Aktivierung der gewählten Modifikation erforderliche Energie an. Haben Sie eine Modifikation aktiviert, sinkt die Anzeige.

RADAR/KOMPASS
- Einzelspieler — Feinde werden durch rote, verbündete Einheiten durch grüne Symbole angezeigt. Neutrale Bots und unbewaffnete Zivilisten erkennen Sie an den weißen Symbolen. Einsatzziele erscheinen als gelbe Punkte. Orientieren Sie sich an dem Pfeil auf dem Radar, um nach Norden vorzurücken. Wird Alarm ausgelöst, beginnt das Radar rot zu blinken.
- Multiplayer — Munitionslager werden hellblau, Erste Hilfe-Stationen grün markiert. Gehen Sie auf ein Munitionslager oder eine Erste Hilfe-Station zu und drücken Sie R, um Munition aufzunehmen oder Ihre Gesundheit zu verbessern. In Capture the Flag-Spielen werden darüber hinaus Fahnenpositionen (große rote oder blaue Markierungen), transportierte Fahnen (in der Farbe des jeweiligen Teams) und Einsatzziele (gelbe Punkte) angezeigt.

	PRIMÄRWAFFE Ihre aktuelle Primärwaffe.
	MUNITION Die große Zahl steht für die verbleibende Munition im Magazin der aktuellen Waffe. Die kleine Zahl zeigt Ihre Munitionsreserven an. Haben Sie ein Magazin leer geschossen, wird die Waffe automatisch nachgeladen. Drücken Sie R, wenn Sie manuell nachladen möchten.
	SEKUNDÄRWAFFE Drücken Sie SHIFT, um den ausgewählten Gegenstand zu werfen. Anschließend können Sie den Gegenstand mit SHIFT zünden bzw. aktivieren.
	GEWÄHLTE MODIFIKATION Biomodifikation, die mit ALT aktiviert wird.
	BIOMODIFIKATION IMPLANTATENERGIE An dieser Anzeige können Sie den Energieverbrauch einer Biomodifikation ablesen. Sind Ihre Reserven verbraucht, können Sie Ihre Modifikationen nicht einsetzen. In diesem Fall brauchen Sie Bioenergie, um Ihre Energiereserven wieder aufzufüllen. Akustische Signale weisen auf den Status Ihrer Energiereserven hin.
	FADENKREUZ ■ Verwenden Sie das Fadenkreuz, um zu zielen. ■ Über Gegnern färbt sich das Fadenkreuz rot. ■ Zielen Sie auf einen Verbündeten, färbt sich das Fadenkreuz grün. ■ Behalten Sie die Munitionsanzeige im Auge, damit Sie Ihre Waffe rechtzeitig nachladen können. ■ Halten Sie bei einigen Primärwaffen die LINKE MAUSTASTE gedrückt, um die Waffe aufzuladen, bevor Sie einen Schuss abfeuern.
	DUCKEN-SYMBOL Wenn Sie sich mit C ducken, erscheint dieses Symbol. In dieser Haltung sind sie langsamer und schwieriger zu treffen. Drücken Sie erneut C, um aufzustehen und Ihr Marschtempo zu erhöhen.

INVENTAR



Das Inventar ist in drei Kategorien unterteilt: *Primärwaffen*, *Sekundärwaffen* und *Biomodifikationen*. Alle Inventargegenstände müssen erst erworben werden.

Wenn Sie Gegenstände in Ihrem Inventar haben:

- Drücken und halten Sie TAB, um das Inventar zu öffnen.
- Halten Sie TAB gedrückt, bewegen Sie die Maus und markieren Sie mit Q und E eine Kategorie und einen Gegenstand. Sie können mehrere Objekte gleichzeitig auswählen.
- Lassen Sie TAB Taste los, um den Gegenstand auszuwählen.

Sie können eine Waffe auch auswählen, ohne das Inventar zu öffnen.

- Drücken Sie 1-9, 0 (Null) oder ß, um durch die Liste Ihrer Primärwaffen zu blättern.
- Blättern Sie mit dem Mausrad vorwärts oder rückwärts durch die Liste Ihrer Primärwaffen.
- Drücken Sie E, um Ihre Sekundärwaffen durchzuschalten.
- Mit Q blättern Sie durch die Liste Ihrer Biomodifikationen.

WAFFEN

Wenn Sie eine Waffe aufnehmen, wird eine kurze Beschreibung eingeblendet. Lesen Sie diese aufmerksam durch, um sich mit den Möglichkeiten der Waffe vertraut zu machen.

PRIMÄRWAFFEN

STANDARDWAFFEN

Sie haben folgende drei Standardwaffen. Natürlich finden Sie im Laufe Ihres Abenteuers einige deutlich effektivere Waffen.

	STURMGEWEHR Diese militärische Standardwaffe ist außerordentlich effektiv.
	PISTOLE Effektive Nahkampfwaffe mit integriertem Schalldämpfer.
	SCHROTFLINTE Die Schrotflinte ist eine tödliche Nahkampfwaffe.

ZIELEN & FEUERN

Visieren Sie Ihr Ziel mit der MAUS an und drücken Sie die LINKE MAUSTASTE, um zu schießen. Halten Sie die Taste gedrückt, wenn Sie mit einer automatischen Waffe feuern.

- Zielen Sie auf einen Gegner, färbt sich das Fadenkreuz rot. Werden Sie von einem Gegner getroffen, erscheint ein roter Pfeil.
- Wenn Sie eine verbündete Einheit anvisieren, färbt sich das Fadenkreuz grün.

SCHARFSCHÜTZENMODUS

Drücken Sie Y, um den Zoomfaktor Ihres Zielfernrohrs zu ändern.

- Das Scharfschützengewehr verfügt über eine 2-fache und eine 4-fache Vergrößerung.
- Während des Nachladens wird der Scharfschützenmodus automatisch deaktiviert.

SEKUNDÄRMODUS

Primärwaffen verfügen über einen Sekundärmodus, der mit der RECHTEN MAUSTASTE aktiviert wird.

Hinweis: In den Waffenbeschreibungen neu erworbener Waffen finden Sie Informationen zu den Sekundärmodi der verschiedenen Waffen. Wenn Sie eine Waffe im Inventar auswählen, werden die Waffendetails ebenfalls angezeigt.

SPEZIALTOOLS

Obwohl es sich bei den folgenden Tools nicht um Waffen handelt, werden sie im Primärwaffen-Inventar aufgelistet.

	KINETIC KICKER Setzen Sie den Kinetic Kicker ein, wenn Sie Objekte verschieben oder in Ihre Richtung ziehen möchten. Auf diese Weise können Sie Munition und andere Gegenstände einsammeln. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18.
	ICEPICK Mit diesem Tool können Sie verschiedene elektronische Geräte hacken. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 17.

SEKUNDÄRWAFFEN

Drücken Sie SHIFT, um die gewählte Sekundärwaffe zu benutzen.

WERFEN/ZIELEN

Möchten Sie eine Granate oder eine Riot Wall verwenden, zielen Sie und drücken Sie SHIFT, um zu werfen.

Hinweis: Machen Sie sich mit der Flugbahn geworfener Objekte vertraut und passen Sie die erforderliche Wurfweite mit dem Zielcursor an.

ZÜNDEN/AUSLÖSEN

Alle Sekundärwaffen mit Ausnahme des Nanoboost verfügen über zeitgesteuerte Zünder. Wollen Sie ein Objekt manuell zünden, drücken Sie nach dem Werfen erneut SHIFT.

GRANATEN

	SPLITTERGRANATE Bei der Explosion einer Splittergranate werden tödliche Metallsplitter freigesetzt. Sie eignet sich vor allem für Angriffe auf größere Feindansammlungen. Denken Sie aber daran, dass Ihre Gegner einer Splittergranate ausweichen können.
	EMP-GRANATE Die elektromagnetischen Impulse dieser Granate beschädigen oder deaktivieren elektronische Schaltkreise. Setzen Sie sie ein, um Bots, Automatikgeschütze oder mobile Schildeinheiten außer Gefecht zu setzen.
	BLENDGRANATE Blendgranaten sind nicht tödlich, leisten aber hervorragende Dienste, wenn Sie fliehen oder Ihre Gegner während eines Angriffs behindern möchten.
	GASGRANATE Töten Sie Ihre Feinde mit Giftgas.
	SPIDERBOT-GRANATE Spiderbots attackieren automatisch feindliche Einheiten und eröffnen umgehend das Feuer. In hitzigen Gefechten können Ihnen einige Spiderbot-Granaten das Leben retten.

SPEZIALTOOLS

Die folgenden Spezialtools finden Sie in der Kategorie "Sekundärwaffen" Ihres Inventars.

	NANOBOOST Dieses System regeneriert Ihre Gesundheit und Ihre Bioenergiereserven und neutralisiert den Snowblind-Effekt. Im Ernstfall kann Ihnen der Nanoboost also das Leben retten.
	RIOT WALL Die Riot Wall ist ein Energiefeld, das Sie vorübergehend vor Angriffen schützt.

BIOMODIFIKATIONEN

Im Zuge Ihrer Transformation wurden Ihnen spezielle Kampfsysteme implantiert, für deren Aktivierung Bioenergie erforderlich ist.

Drücken Sie ALT, um die gewählte Modifikation zu aktivieren. Solange Sie die Fähigkeit einsetzen, sinken Ihre Bioenergiereserven. Wenn Sie keine Bioenergie mehr haben oder erneut ALT drücken, wird die Biomodifikation deaktiviert.

	SICHTMODIFIKATION Nach der Aktivierung dieser Modifikation sehen Sie alle Gegner und getarnten Minen in Ihrer Umgebung. Zur Erleichterung der Navigation werden dunkle Bereiche aufgehellt. Darüber hinaus sehen Sie auch Gegner hinter Mauern.
	UNSICHTBARKEIT Schleichen Sie sich unbemerkt an Ihren Gegnern vorbei. Wenn Sie mit einer Primär- oder Sekundärwaffe das Feuer eröffnen, wird die Modifikation augenblicklich deaktiviert.
	REFLEXBOOST Diese Modifikation verlangsamt Ihr Zeitempfinden. Dadurch können Sie auf die Aktionen Ihrer Gegner schneller reagieren.
	ELEKTRONENSTURM Attackieren Sie Ihre Gegner mit einem lebensgefährlichen Elektroschock.
	BALLISTIKSCHILD Dieser Energieschild absorbiert die Angriffe Ihrer Gegner. Der Ballistikschild verbraucht permanent Bioenergie. Werden Sie getroffen, wird der verursachte Schaden von Ihren Bioenergiereserven abgezogen.

DER SNOWBLIND-EFFEKT

Die empfindliche Elektronik Ihrer Biomodifikationen kann durch elektromagnetische Impulse (EMP) gestört werden. Der durch EMP-Angriffe oder andere elektrische Interferenzen bedingte Ausfall Ihrer Biomodifikationen zieht schwere Sehstörungen nach sich. Ist dies der Fall, sehen Sie nur noch ein weißes Flimmern. Darüber hinaus verlieren Sie Ihre gesamte Bioenergie und einen Teil Ihrer Gesundheit. Setzen Sie einen Nanoboost ein, um den Snowblind-Effekt zu überwinden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18.

WICHTIGE AUFGABEN

ANALYSE VON OBJEKTEN, VERBÜNDETEN UND FEINDEN

Bewegen Sie das Fadenkreuz über ein Objekt oder einen (verbündeten oder feindlichen) Soldaten, um Informationen über den Objekttyp und dessen Zerstörbarkeit anzufordern. Im Falle eines Soldaten werden dessen Gesundheit, Level, Name und Rang eingeblendet. Sie haben nun die Möglichkeit, mit einem Objekt zu interagieren oder mit (verbündeten) Soldaten zu sprechen. Drücken Sie dazu R.

OBJEKTE BEWEGEN

Einige Objekte können Sie bewegen.

- Markieren Sie das gewünschte Objekt und drücken Sie R, um es aufzunehmen oder abzulegen.
- Drücken Sie die LINKE MAUSTASTE, wenn Sie ein Objekt werfen möchten.
- Gehen Sie auf ein Objekt zu, um es in Laufrichtung zu verschieben.
- Mit dem Kinetic Kicker können Sie bestimmte Objekte ebenfalls schieben oder ziehen. Visieren Sie das Objekt dazu an, laden Sie den Kicker mit der LINKEN MAUSTASTE auf, und lassen Sie diese los, um das Objekt zu schieben. Drücken Sie die RECHTE MAUSTASTE, wenn Sie ein Objekt ziehen möchten.

HACKEN

Wählen Sie im Primärwaffen-Inventar den Icepick aus, um folgende elektronische Systeme zu hacken:

- Sicherheitspanels.
- Computerpanels.
- Automatikgeschütze.
- Bots.

Hinweis: Oger können nicht gehackt werden, da sie von Menschen gesteuert werden.

DER HACKVORGANG

Wählen Sie den Icepick aus und feuern Sie ihn auf ein elektronisches Gerät ab. Nach der deutlich hörbaren Aktivierung des Icepicks können Sie den Hackvorgang starten.

- Visieren Sie ein gehacktes Sicherheitspanel an und drücken Sie die LINKE MAUSTASTE, um die Befehlskonsole des Panels einzublenden. Markieren Sie mit den Pfeiltasten eine Option und führen Sie diese mit der LEERTASTE aus. Drücken Sie R, wenn Sie die Befehlskonsole verlassen möchten.
- Auf gehackte Systeme können Sie mit R jederzeit erneut zugreifen.
- Werden Sie während des Hackvorgangs attackiert, wird dieser unterbrochen.
- Hat ein Icepick sein Ziel verfehlt, können Sie ihn erneut verwenden. Gehen Sie dazu auf den Icepick zu und drücken Sie R, um ihn wieder in Ihrem Inventar zu verstauen.

SICHERHEITSSYSTEME

Im Laufe Ihres Abenteuers werden Sie mit Automatikgeschützen, Sicherheitskameras und Laserschranken konfrontiert. Einige dieser Systeme werden erst aktiviert, wenn ein Gegner den entsprechenden Alarmknopf drückt. Verschiedene Systeme lassen sich mit Sicherheitspanels überbrücken. Geschütze und Kameras können Sie auf diese Weise zerstören, deaktivieren oder umprogrammieren.

FAHRZEUGE

Verwenden Sie Fahrzeuge (Phoenix, Hydra, Titan und Oger), um Ihr Einsatzziel schneller zu erreichen und Ihre Gegner zu attackieren. Hydra, Titan und Oger verfügen über eine enorme Feuerkraft. Der Phoenix hat zwar keine Bewaffnung, eignet sich aber hervorragend, um Gegner zu rammen.

WICHTIG: Das Geschütz eines Fahrzeugs bewegt sich unabhängig von dessen Rumpf. Wenn Sie also den Oberkörper eines Ogers (mit der MAUS*) bewegen, geht dieser weiterhin in die (mit W und S) vorgegebene Richtung.*

PICKUPS

Gehen Sie über ein Pickup (Gesundheit, Bioenergie, Munition), um es mitzunehmen.

- Sie können einen Gegenstand auch markieren und mit R aufheben. Sollte dies nicht funktionieren, gehen Sie näher heran und versuchen Sie es erneut.
- Wählen Sie (im Primärwaffen-Inventar) den Kinetic Kicker aus, wenn Sie einen Gegenstand in Ihre Richtung ziehen möchten.

WAFFEN UND MUNITION

Wenn Sie einen menschlichen Gegner neutralisieren, lässt dieser seine Waffen fallen. Suchen Sie auf dem Schlachtfeld oder in Versorgungskisten also gezielt nach Waffen, Magazinen, Granaten, Raketen, Minen und Energiezellen. Schießen oder schlagen Sie auf eine Versorgungskiste, um die darin enthaltenen Gegenstände zu bergen.

GESUNDHEIT

- Medipacks eignen sich gut für die Erstversorgung von Verletzungen. Es gibt kleine und große Medipacks.
- Mit einem Gesundheits-Upgrade können Sie Ihre maximale Gesundheit erhöhen.

NANOBOOST

Nanoboosts wirken sich auf den gesamten Organismus aus. Sie

- regenerieren Ihre Gesundheit und Ihre Bioenergiereserven.
- neutralisieren den Snowblind-Effekt.
- reanimieren Sie.

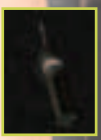
ENERGIEZELLE

Energiezellen werden für die HERF und den Rail-Laser benötigt. Die HERF verfügt darüber hinaus über einen zusätzlichen Energie-Clip.

BIOZELLE

- Biozellen regenerieren Ihre Bioenergiereserven. Es gibt große und kleine Biozellen.
- Biozellen-Upgrades erhöhen die Kapazität Ihrer Bioenergieanzeige.

ICEPICK



Sie brauchen Icepicks, um elektronische Geräte zu hacken.

SPEICHERN DES SPIELS

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu speichern:

- Bestätigen Sie die Meldung nach dem Erreichen eines Einsatzziels mit JA, um den Speichern-Bildschirm aufzurufen.
- Benutzen Sie Speicherpunkte in abgelegenen Räumen. Suchen Sie dazu Türen mit dem Speicherpunkt-Symbol. Gehen Sie anschließend durch die Tür und rufen Sie in der Nähe des Speicherpunktes mit R den Speichern-Bildschirm auf.

Markieren Sie im Speichern-Bildschirm mit den Pfeiltasten Links/Rechts das gewünschte Profil und wählen Sie mit den Pfeiltasten Oben/Unten eine Spieldatei aus. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung anschließend mit ENTER. Werden Sie aufgefordert, die aktuelle Datei zu überschreiben, wählen Sie Ja und drücken Sie erneut ENTER.

Hinweis: Wenn Sie Ja *wählen, wird der alte Spielstand überschrieben und kann nicht wiederhergestellt werden.*

PAUSE-MENÜ

Drücken Sie ESC, wenn Sie das Pause-Menü aufrufen möchten. Werfen Sie anschließend einen Blick auf Ihre Primär- und Sekundärziele sowie deren Status, laden Sie Spielstände oder bearbeiten Sie die Spieleinstellungen.

SPIEL FORTSETZEN	Setzen Sie das aktuelle Spiel fort.
SPIEL LADEN	Laden Sie einen Spielstand und setzen Sie das Spiel am letzten Speicherpunkt fort.
OPTIONEN	Ändern Sie folgende Spieleinstellungen: ■ *Steuerung* — Wählen Sie eine Controller-Konfiguration. ■ *Y-Achse spiegeln* — Schalten Sie diese Option ein oder aus. ■ *Umsehen-Empfindlichkeit* — Bestimmen Sie die Reaktionszeit der Kamera. ■ *Lautstärke* — Ändern Sie die Lautstärke der Soundeffekte, der Hintergrundmusik und des USB-Headsets (nur Multiplayer). ■ *Helligkeit* — Bestimmen Sie die Helligkeit Ihres Monitors. ■ *Untertitel* — Blenden Sie die Untertitel ein/aus.
BEENDEN	Kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

ONLINESPIELE

Die Onlinefunktionen dieses Spiels unterliegen den geltenden Nutzungsbedingungen. Letztere finden Sie unter:

www.eidos.com/online

ONLINE-SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Maximal 16 Spieler können online oder in einem LAN gegeneinander antreten. Wenn Sie *PROJECT: SNOWBLIND™* online spielen möchten, brauchen Sie:

- Eine Breitband-Internetverbindung oder ein Local Area Network (LAN).

PATCHES

Bei der Anmeldung werden Sie möglicherweise aufgefordert, einen Patch herunterzuladen. Sie MÜSSEN den Patch installieren, um *PROJECT: SNOWBLIND™* online spielen zu können.

ERSTELLUNG EINES KONTOS

Wenn Sie online spielen möchten, müssen Sie ein Konto mit einem Benutzernamen und einem Passwort erstellen. Haben Sie Ihre Daten gespeichert, wählen Sie beim nächsten Spielstart einfach Log-in, um den Onlinemodus zu aktivieren. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 21.

VERBINDUNG AUFBAUEN & KONTO ERSTELLEN

1. Wählen Sie im Hauptmenü die Option *Multiplayer-Internet* und drücken Sie ENTER.
2. Lesen und akzeptieren Sie die Online-Vereinbarung. Sie müssen die Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptieren, damit Sie online spielen können!
3. Erstellen Sie ein Konto. Für Online-Spiele ist ein Konto mit einem Benutzernamen und einem Passwort erforderlich.

   3a. Wählen Sie im Bildschirm "Profil erstellen" die Option Online-Konto erstellen. Geben Sie einen Namen (mindestens vier Buchstaben), eine E-Mail-Adresse und ein Passwort ein.

   3b. Beantworten Sie die folgenden Fragen mit Ja oder Nein und schließen Sie den Vorgang mit Weiter ab.

   3c. Geben Sie Ihr Geschlecht, Ihr Geburtsdatum Ihr Land und Ihre Postleitzahl ein und wählen Sie Konto erstellen. Verwendet kein anderer Spieler den gewünschten Namen, wird nun ein neues Profil erstellt. Lesen Sie die Warnung und wählen Sie Ja.

   Hinweis: Merken oder notieren Sie sich Ihr Passwort. Der Kundendienst von Eidos kann Ihnen beim Verlust des Passworts nicht weiterhelfen.

4. Sie werden aufgefordert, Ihr Profil zu speichern. Bestätigen Sie diese Meldung mit Ja und wählen Sie zukünftig die Option "Log-in", um eine Verbindung aufzubauen.

LOBBY-MENÜ

SPIELE SUCHEN	Suchen Sie aktive Spiele und stürzen Sie sich in die Schlacht.
SPIEL HOSTEN	Erstellen Sie ein Onlinespiel nach Ihren Vorstellungen.
FREUNDE	Suchen Sie Spiele, an denen Ihre Freunde teilnehmen.
CLANS	Werfen Sie einen Blick auf die Homepages der Clans.
STATISTIKEN	Betrachten Sie Ihre Statistiken und die Statistiken anderer Spieler.

MULTIPLAYER-ONLINESPIELE

AUSGANGSBILDSCHIRM

Haben Sie ein Spiel erstellt oder ausgewählt, erscheint dieser Bildschirm. Hierher kehren Sie nach dem Spiel zurück.

Bevor Sie das Spiel starten, können Sie in diesem Bildschirm:

- Die Spiel- und Controller-Einstellungen ändern.
- Ihre Klasse (siehe unten) ändern und das Team wechseln.
- Den Online-Namen und die Teamzugehörigkeit anderer Spieler betrachten.
- Einen Blick auf die Spielstände und den vom Host ausgewählten Spielmodus werfen.

MULTIPLAYER-FEATURES

KLASSE & AUSRÜSTUNG

Im Ausgangsbildschirm können Sie sich für eine Klasse entscheiden. Abhängig von der gewählten Klasse stehen Ihnen unterschiedliche Primär- und Sekundärwaffen sowie Biomodifikationen zur Verfügung. Beispiel: Während Scharfschützen als Primärwaffe Scharfschützengewehre bevorzugen, verlässt sich ein Späher auf seine Schrotflinte. In Spielpausen oder vor einem Respawn können Sie die Klasse wechseln. Der Wechsel erfolgt beim nächsten Respawn.

ONLINE-/LAN-MODI

EINS GEGEN EINS MODES

DEATHMATCH	Vernichten Sie alle Gegner. Der Spieler mit den meisten Abschüssen gewinnt.
HUNTER	Der Hunter ist ein unsichtbarer Jäger, der andere Spieler jagt und tötet. Er verfügt über eine bessere Gesundheit als die anderen Spieler und ist mit allen Waffen und Biomodifikationen ausgerüstet. Wenn Sie den auf dem Schlachtfeld versteckten Hunter-Token finden, werden Sie selbst zum Hunter. Fällt ein Hunter in der Schlacht, verliert er den Token. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

TEAM-MODI

TEAM DEATHMATCH	Vernichten Sie das gegnerische Team. Das Team mit den meisten Abschüssen gewinnt.
CAPTURE THE FLAG	Jedes Team hat eine Basis mit einer Flagge. Bringen Sie die gegnerische Fahne in Ihre Gewalt, um das Spiel zu gewinnen. Natürlich können Sie auch Ihre eigene Fahne zurückerobern, um sie in Ihre Basis zurückzubringen. Befindet sich Ihre Fahne nicht in Ihrer Basis, können Sie nicht punkten! Werfen Sie einen Blick auf die Flaggen-Symbole in der linken unteren Bildschirmecke, um den aktuellen Status zu betrachten: ■ Haben Sie die Flagge des Gegners, erscheint über dem Symbol Ihres Teams die gegnerische Flagge. ■ Ist eine Flagge unterwegs, blinkt ihr Symbol. Darüber hinaus erscheint auf dem Radar ein gelber Punkt mit der Farbe des entsprechenden Teams.
FAST FLAG CAPTURE	Bringen Sie die gegnerische Flagge zu Ihrer Basis, um zu punkten. Ihre eigene Flagge muss sich dazu nicht in Ihrem Stützpunkt befinden!
TACTICAL ASSAULT	Deaktivieren Sie die Schilde des gegnerischen Generators und zerstören Sie ihn, während Sie den Generator Ihres Teams verteidigen. Hacken Sie die Kontrollknoten Ihrer Gegner, um die Schilde zu deaktivieren. Das Team, das den Generator zuerst zerstört, gewinnt. ■ Kontrollknoten werden auf dem Radar angezeigt und liegen zwischen den einzelnen Stützpunkten.
ASSAULT	Verteidigen Sie den Generator Ihres Teams, während Sie versuchen, den Generator desGegners zu zerstören. Das Team, das den Generator zuerst zerstört, gewinnt.
DEMOLITION	Verteidigen Sie den Generator Ihres Teams, während Sie versuchen, den Generator des Gegners zu zerstören. Das Team, das den Generator zuerst zerstört, gewinnt. DEMOLITION Team-Modus. Suchen Sie an einem Spawn-Punkt eine Bombe und bringen Sie diese zu vorgegebenen Zielen innerhalb der feindlichen Basis. Möchten Sie eine Bombe in Ihrem Stützpunkt entschärfen, gehen Sie darauf zu und drücken Sie R. Die Bombe hat einen Zeitzünder. Durch die Explosion wird die Basis zerstört und das gegnerische Team bekommt einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Das Bomben-Symbol in der linken unteren Bildschirmecke zeigt an, welches Team die Bombe hat. ■ Rot = Republik ■ Blau = Koalition ■ Weiß = Niemand hat die Bombe Der Timer entschärfter Bomben wird nicht zurückgesetzt. Drücken Sie R, um zu hacken. QUICK DEMOLITION Gleiches Prinzip wie Demolition, außer dass der Countdown nur pausiert, wenn der Zünder entschärft wird. Er wird dabei nicht zurückgestellt.

GESUNDHEIT & MUNITIONSLAGER

Suchen Sie Erste Hilfe-Stationen, um Ihre Gesundheit zu regenerieren und laden Sie in Munitionskammern Ihre Waffen nach. Nähern Sie sich dazu der gewünschten Station und drücken Sie R. Erste Hilfe-Stationen und Waffenlager werden auf dem Radar angezeigt.

- *Erste Hilfe-Stationen* erscheinen als grüne Symbole.
- *Munitionslager* erkennen Sie an den hellblauen Markierungen.

HACKEN IN MULTIPLAYER-SPIELEN

Mit Ihrem Hackertool können Sie Türen, Kontrollknoten und Bomben hacken. Das Hackertool benötigt keine Munition und wird in Ihrem Waffeninventar verstaut. Markieren Sie ein Objekt oder ein Gerät und drücken Sie R, um das Hackertool auszuwählen. Drücken Sie R anschließend noch einmal, um mit dem Hackvorgang zu beginnen.

- Möchten Sie das Energiefeld einer Tür deaktivieren, hacken Sie einfach den Schalter neben der entsprechenden Tür.
- Bomben entschärfen. In den Modi Demolition und Quick Demolition müssen Sie den Generator unter der Bombe hacken, um den Zeitzünder zu deaktivieren und die Bombe mitzunehmen.
- Übernehmen Sie im Modus Tactical Assault die Kontrolle über feindliche Kontrollknoten.

ERGEBNISBILDSCHIRM

Am Ende des Spiels wird der Ergebnisbildschirm eingeblendet. Hier finden Sie folgende Informationen zu den einzelnen Spielern und Teams:

- Punkte.
- Kills.
- Selbst gefallen.

SPIEL HOSTEN

Wenn Sie ein Spiel hosten möchten, rufen Sie das Host-Menü auf, definieren Sie die Spieleinstellungen und wählen Sie Spiel starten. Folgende Optionen sind verfügbar:

KARTE WÄHLEN	Wählen Sie eine Spielumgebung.
SPIELOPTIONEN	Bestimmen Sie die Spieleinstellungen.
SERVERNAME	Standardmäßig entspricht der Servername Ihrem Benutzernamen.
SPIELMODUS	Entscheiden Sie sich für einen Spielmodus. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 23.
WAFFENRENNEN-MOD.	Die Spieler übernehmen die Waffen und Modifikationen ihres Opfers und behalten diese bis zu ihrem Tod bzw. bis zum Ende des Spiels.
SPIEL-AUSRÜSTUNG	Legen Sie die Ausrüstung aller Mitspieler fest. Wählen Sie Alle, können die Spieler Klasse und Ausrüstung selbst wählen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 22.
ZEITLIMIT	Bestimmen Sie ein Zeitlimit (5 Minuten bis unbegrenzt).
PUNKTLIMIT	Das Spiel endet, sobald ein Spieler die vorgegebene Punktzahl erreicht.
MAX. SPIELER	Maximal 16 Spieler können an einem Spiel teilnehmen.
FRIENDLY FIRE	Wenn Sie diese Option EINschalten, können Sie Mitglieder Ihres eigenen Teams töten.

LAN-SPIELE

Das Gameplay von LAN-Spielen entspricht dem Gameplay von Onlinespielen. Nur ein Spieler kann das LAN-Spiel hosten.

FREUNDESLISTE

Wählen Sie in der Lobby die Option *Durch Freundesliste blättern*, wenn Sie einen Blick auf Ihre Freunde, offene Freundesanfragen und Einladungen anderer Freunde werfen möchten. Hier können Sie den Onlinestatus Ihrer Freunde betrachten oder dem *PROJECT: SNOWBLIND™*-Spiel eines aktiven Freundes beitreten. Sie dürfen insgesamt 100 Freunde, offene Freundesanfragen und Einladungen haben. Löschen Sie daher regelmäßig ehemalige Freunde, um Platz zu schaffen.

FREUNDE HINZUFÜGEN

Wählen Sie *Neue Freundesanfrage* senden, um einen Spieler in Ihre Freundesliste aufzunehmen. Geben Sie dazu den Namen des gewünschten Spielers ein (ohne dessen Clan-Kennung). Neben dem Namen des Spielers erscheint nun ein *Einladungen*-Symbol. Nimmt der Spieler Ihre Einladung an, wird sein Name mit einem *Freund*-Symbol markiert.

FREUNDESANFRAGEN ANNEHMEN

Möchten Sie eine Freundesanfrage annehmen, wählen Sie die Option Durch Freundesliste blättern. Markieren Sie anschließend den Namen des Absenders der Anfrage (dieser wird durch das *Offene Freundesanfragen*-Symbol markiert) und nehmen Sie sein Angebot an. Neben dem Spieler erscheint nun das *Freund*-Symbol. Natürlich können Sie Anfragen anderer Spieler auch blockieren. Beantworten Sie eine offene Einladung dazu mit der Option *Freundesanfrage blockieren*. Dadurch werden alle weiteren Einladungen des entsprechenden Spielers blockiert.

SPIELER-OPTIONEN

Wählen Sie während des Spiels die Option Spieler und anschließend Freundesanfrage *senden/widerrufen*. Auf diese Weise können Sie allen aktiven Spielern und den letzten zehn Spielern, die Sie getroffen haben, schnelle Einladungen schicken und Letztere als Freunde hinzufügen.

STATISTIKEN

Im Statistiken-Menü finden Sie Informationen über sich selbst, Ihre Freunde und Ihren Clan. Wenn Sie einen Blick auf Ihre Abschussquote, Ihre Siege, Ihre Niederlagen und Ihren (aus verschiedenen Statistiken berechneten) Gesamtpunktzahl werfen möchten, sind Sie hier richtig.

Detailliertere Statistiken finden Sie unter http://www.projectsnowblind.com/stats.

- Wählen Sie die Option Spieler und geben Sie den Namen des gewünschten Spielers ein, um dessen Statistiken zu betrachten. Der Name des Spielers wird nun zwischen den sieben Spielern vor bzw. hinter ihm angezeigt.
- Wenn Sie einen Blick auf die besten *PROJECT: SNOWBLIND™*-Spieler werfen möchten, wählen Sie *Top 15*. Wählen Sie Freunde, werden die 15 besten Spieler Ihrer Freundesliste angezeigt.
- Haben Sie sich einem Clan angeschlossen, können Sie mit der Option Clan einen Blick auf die 15 besten Spieler Ihres Clans werfen.

CLANS

Gründen Sie einen Clan und nehmen Sie andere Spieler in diesen auf oder schließen Sie sich einem anderen Clan an. Clan-Spieler haben einen Rang (Anführer, Offizier, Soldat) mit unterschiedlichen Privilegien. Anführer und Offiziere können Spieler rekrutieren und verbannen. Anführer dürfen Offiziere und Soldaten befördern/degradieren oder einen neuen Anführer bestimmen.

ERSTELLUNG IHRES CLANS

Wählen Sie in der Online-Lobby die Option Clans, um die Clan-Homepage zu öffnen. Wählen Sie hier *Clan erstellen* und geben Sie den Spitznamen (max. drei Buchstaben) und den vollen Namen (maximal 20 Zeichen) Ihres Clans ein.

ANDERE SPIELER EINLADEN

Wählen Sie *Einladungen* und *Rekrutieren*, um andere Spieler in Ihren Clan einzuladen. Betrachten Sie Ihre Rekrutierungsbemühungen oder widerrufen Sie eine Einladung. Wählen Sie dazu Gesendete Einladungen, markieren Sie einen Spieler und klicken Sie auf JA, um die Einladung zurückzuziehen.

CLAN-EINLADUNG ANNEHMEN

Haben Sie eine Clan-Einladung erhalten, erscheint im Lobby-Bildschirm neben dem Clans-Button ein Ausrufezeichen. Möchten Sie die Einladung annehmen, wählen Sie Clans und zweimal Einladungen, um die *Einladungen*-Liste einzublenden. Markieren Sie anschließend die gewünschte Einladung, drücken Sie ENTER und wählen Sie Ja, um die Einladung anzunehmen. Sollen alle Spieler wissen, dass Sie keine Clan-Einladungen annehmen, wählen Sie die Option *Status umschalten*. Wählen Sie die Option erneut, wenn Sie Ihre Meinung ändern.

NOTIZEN SENDEN

Wählen Sie *Notizen* und schreiben Sie eine Nachricht für alle Clan-Mitglieder. Neben dem *Notizen*-Button der anderen Mitglieder Ihres Clans erscheint nun ein Ausrufezeichen.

CLAN-DETAILS BETRACHTEN

Betrachten Sie im Lobby-Bildschirm das Ranking Ihres Clans und wählen Sie die Option *Mitglieder-Liste*, um einen Blick auf den Onlinestatus aller Clan-Mitglieder zu werfen.

MITWIRKENDE

CRYSTAL DYNAMICS

DEVELOPMENT TEAM - CRYSTAL DYNAMICS

Lucas Aceituno
Marianne Arotzarena
Stas Baranov
Jason Botta
Ken Capelli
John Chowanec
Rolef Conlan
Patrick Connor
Sundeep Dass
Tom Desmarais
Nate Franklin
David Fung
Karl Gallagher
Rutherford Gong
Steve Goodale
David Goodenough
David Goodwine
Morgan Gray
Chris Gregory
Trevor Grimshaw
Yu Gu
David Gustlin
Ben Harrison
Anne-Lise Hassenklover
Frank Hickman
Charles Huenergardt
Jake Hughes
Noah Hughes
Kurt Larson
Freddie Lee
Tim Linn
Xaio Wei Liu
Zak McClendon
Martin McDonald
Dave Miles
Dave Modiano
Sam Newman
Doug Nishimura
Mike Peaslee
Lee Petty
Calvin Rien
Mira Ross
Steve Ross
Tim Sanders
Estuardo Sandoval
Michael Smith
Caleb Strauss
Alex Vaughan
Sean Vesce
Jason Weesner
Meilin Wong
Steve Yoshimura

DEVELOPMENT TEAM - NIXXES

Jurjen Katsman
Alex Bartholomeus
Sylvester Hesp
Tim van Klooster
Jim Offerman
Niels J de Wit
Kai de Wit

ADDITIONAL DEVELOPMENT SUPPORT

Amy Albertson
Joel Boucquemont
Daniel Cabuco
Alex Duran
Brandon Fernandez
Nathan Frost
Chuck Furlong
Rick Gilliland
Ryan Goldberry
Sean Gugler
James Guilford
Jim Hedges
Dan Kamins
Todd Lemoine
Chris Mead
John Pursey
Jake Spence
Burke Trieschmann
Aaron Vanian
Mike Washburn
Jeff Wilcox
Dan Windrem
Kam Yu

This product contains copyrighted material owned by and distributed under license from Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2004, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved.

Multiplayer Connectivity by Quazal

STORY / VOICE DIRECTION

WRITER
Rich Gaubert
VOICE DIRECTOR
Kris Zimmerman

RECORDED AT
Marc Graue Recording Studios

LT. NATHAN FROST
Andre Sogliuzzo

SPECIALIST PITNEY
Stephan Marks

SGT. MAJOR CHUNG
Keone Young
LT. COL. KANAZAWA
Chris Edgerly

DR. JOSEPH LIAW
James Hong

PFC. JOHN WALKER
Earl Gough

SGT. STILWELL
Robin Atkins Downes

PRODUCTION BABIES

Ryan Goodwine
Jonathon Gu
Lucia Smith
Makena Strauss
Kayla Gregory

EIDOS USA

SVP of PRODUCT DEVELOPMENT
John Spinale

VP of MARKETING
Paul Baldwin

VP of BRAND MARKETING
Chip Blundell

BRAND MANAGER
Matt Gorman

ASSOCIATE BRAND MANAGER
Mike Schmitt

PR DIRECTOR
Michelle Seebach-Curran

PR MANAGER
Kjell Vistad

PR SPECIALIST
Loretta Stevens

CHANNEL MARKETING DIRECTOR
Kim Pendleton

MARKETING COMM DIRECTOR
Stephanie Lipetzky

SR. GRAPHIC DESIGNER
Julie Leibowitz

WEB PRODUCER
Roderick van Gelder

WEBSITE DESIGNER
Boon Khoo

PACKAGING AND ADVERTISING
Eclipse Agency

MANUAL DESIGN
Hanshaw Ink and Image

EIDOS SPECIAL THANKS
Jamie Bartolomei
Paula Cook
Dan Johnson
Sharon Gamble
Sheila Leunig
Christian Chatterjee
Michael Minson
Greg Wu
Kevin Gill
Sam Tehrani
Maly Ly
Jon Kromrey
Wyman Jung
Malachi Boyle
Janty Sumimoto
Ilana Budanitsky
James Song
Michael Tran
Denny Chiu
Frank Teran
Rob Dyer
Anand Gupta

CRYSTAL DYNAMICS QA

TEST MANAGER
Christopher "Butterfly Lord" Bruno

LEAD TESTER (SINGLE PLAYER)
Benny "Dioji" Ventura

LEAD TESTER (MULTIPLAYER)
Joe "Bazooie" Quadara

ASSISTANT SINGLE PLAYER LEAD
Gregg "Pneumanon" Stephens

ASSISTANT MULTIPLAYER LEAD
Eric "Config" Masyk

TESTERS
Alex "Wytebred" Vaughan
Tyler Wilmoth
Chappy
John "Gromkey" Fields
John Hsia
Will Dimas
John "Phizzco" Teymoorian
Daniel Franklin
Rich "schweick" Hartzell
Toby "tofugorilla" Marvin
Tom Ming Fong
Oliver Kaimpus
Jonathan "Chaos" Brown
David Pogan

EIDOS QA

DIRECTOR OF QUALITY ASSURANCE AND CUSTOMER SUPPORT
Micheal Kelly

ASSISTANT QA MANAGER
Kari Hattner

PTC
Aaron "Foo Dog" Safronoff

Assistant PTC
Erik "EsnRedshirt" Kennedy

TESTERS
Stephen Cavoretto
Ken "Kenaneu" Morse
Sean "Intrepid Soul" McCloskey
Robert "ANTi" Anthony
Rob "Hedgehog" Walker
Julian "ClumsyOrchid" Mehlfeld
Ian "Grutzujin" Grutze
Jordan "The Greek" Romaidis
Nicole "MONKEY#1" Ferrara
Aaron Keillor
Johnathan "Max Power" Wong
Kip Ernst
Elizabeth Rutlin
Patrick "Punchy Bunny" Goodspeed
Mac Hume
Joseph Lowry
Alex "(.br0.) chaos.nub" Krebs
Adam "Jumpin_Jebus" Braswell

ION STORM QA

QA MANAGER
Kay Gilmore

PTC
John Alme

Assistant PTC
Josh "Zipper" Stoke

TESTERS
Jacob Beucler
Mark "Bloodbutter" Capers
Dane Caruthers
Robert Cogburn
Christian "El Queso Grande" Holton
Amanda "a3rynsun" Kraus
Devin Krieg
Ben Potter
Jon Savinelli
Dwight "Hellrond" Spaulding
Matt "Eck" Wydra

DEVELOPMENT SPECIAL THANKS
Doug Church
Denise Fulton
Austin Grossman
Matt Guzenda
Alex Jones
Jon Kemp
Mike McGarvey
David Rose
Tom Shoenhair
Warren Spector
Paul Weaver

Our team would like to extend a very special thank you to all of our wives, husbands, girlfriends, boyfriends, children, families and friends for their encouragement and support during the production of Project: Snowblind

CRYSTAL DYNAMICS STUDIO SUPPORT
Delina Chiechi
Phil Deering
Melissa Luna
Billy Mitchell
Andre Rodriguez
Brian Venturi
Lauren Woodman

EIDOS UK

Head of Development Operations
Flavia Timiani

Senior Producer
Greg Hounsom

International Brand Manager
Steven Greaves

Assistant Brand Manager
Alex Price

Head of Communications
Steve Starvis

PR Manager
Mark Allen

PR Assistant
Roxana Daneshmand

Creative
Andy Cockell
Gus Aliyu
Jodie Brock
Philippa Pratley

Group Localisation Manager
Caroline Simon

Localisation Manager
Guillaume Mahouin

Head of Mastering & Compatibility
Jason Walker

Technical Author
Tom Waine

QA Director
Chris Rowley

Assistant QA Manager
John Ree

Senior Project Test Coordinator:
Derren Toussaint

QA APTC:
Allison Hope Archer

QA Technicians:
Alex Cox
Nuruzzaman Ali
Simon Wiltshire
Edward Crone
Anthony Wicker
Andrew Standen
Shams Wahid
Steve Manners
James Hinchliffe
Sean Carter
Kevin Haddon
Gareth Mills
Daniel Mills
Mark Parker
Linus Dominique
Daniel O'Ferrall

QA Localisation Supervisor:
Marco Vernetti

QA Localisation PTC:
Joaquin de Prado

QA Localisation APTC:
Laure Diet

QA Localisation Technicians:
Iain Willows
Corinne Callois
Fausto Trevisan
Pedro Geppert
Augusto D'Apuzzo
Tobias Horch
Martin Zumarraga

Mastering & Compatibility:
Ray Mullen
Marc Webb

QA Network Administrator:
Scott Sutherland

EIDOS DEUTSCHLAND

Leiter Produkt/Marketing
Lars Winkler

Produkt Manager
Lars Wittkuhn

Head of Marketing
Anusch Mahadjer

PR Manager
Theodossios Theodoridis

QA Manager
Ralf Bauer

Tester
Henrik Prinz
Lars Carstensen

Übersetzung
Böck GmbH

Audio
Toneworx Hamburg

NOTIZEN

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMAßNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

Project: Snowblind © 2004 Eidos. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Project: Snowblind was not developed and is not endorsed by Snowblind Studios, Inc. There is no connection whatsoever between Project: Snowblind and Snowblind Studios, Inc.

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.

Eidos Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19, 3RU

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.

Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit

oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.

Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter: http://www.eidoshelpline.de

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter: http://techsupport.eidos.de

Informationen über Eidos erhalten Sie unter: http://www.eidos.com

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen: Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

Deutschland:

Spielerische Hotline: 0190 - 839 582 (€ 1,86 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0190 - 839 572 (€ 1,86 pro Minute bzw.)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)
FAX-On-Demand-Server: 0190 - 771 885 (1,24 pro Minute)
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

Österreich:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (€ 1,80 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (€ 1,80 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)
Vorerst kein FAX-Abruf verfügbar

Schweiz:

Spielerische Hotline: 0900 - 009 481 (CHF 4,23 pro Minute)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)
Technische Hotline: 0900 - 009 480 (CHF 4,23 pro Minute)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)
FAX-On-Demand-Server: 0900 – 105 175 (CHF 2,50 pro Minute)
(hier erhalten Sie Lösungshilfen per FAX-Abruf - erreichbar 24 Stunden täglich)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um die kostenpflichtigen Servicerufnummern in Anspruch nehmen zu können.

The PEGI age rating system:
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorias de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG

DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN

FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT

VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info